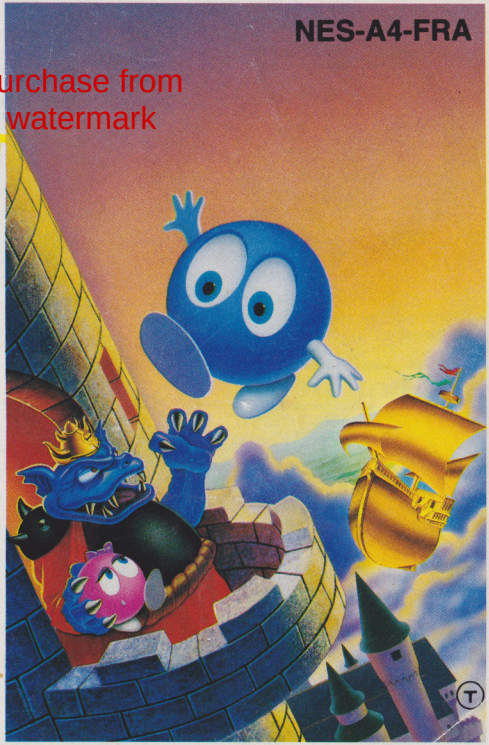
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ADVENTURES OF LOLO 2™

NES-A4-FRA



This seal is your assurence that Nitendo® has reviewd this product and that it has met our standerds for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accesories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

HAL Laboratory, inc.

CARE OF YOUR GAME

1)Playing a video game is supposed to be fun, not a test of endurance. If you play for a long time, try to take a break each hour.

2)This is a precision Game Pak. Donot store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handring or shock. Do not try to take your Game Pak apart.

3)Don't touch the terminals or let them get wet.

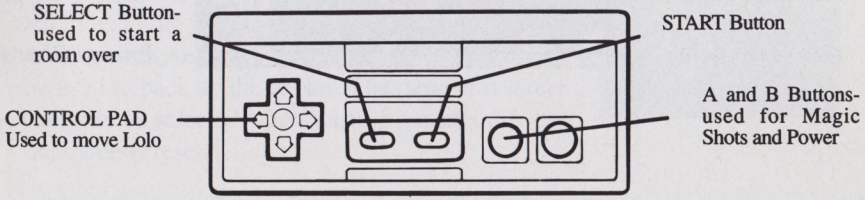
4)Don't clean this equipment with volatile solvents such as thinner,benzene,alchohol.

THANK YOU for purchasing this HAL Laboratory,inc. Nintendo™ Game Pak, The Adventures of Lolo2™. Befor you start playing, please read the instruction booklet carefully and follow the correct operatingprocedures, then save it for future reference.

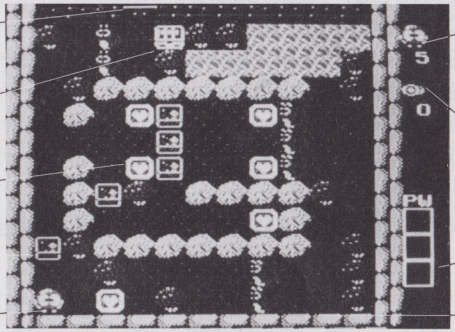
TABLE OF CONTENTS

USE OF THE CONTROLLER ----------2
LAYOUT OF THE SCREEN ----------3
STARTING THE GAME ----------4
KEY SELECT ---------- 6
THE PLAYING AREA ----------7
MAGIC SHOTS ----------12
POWER DISPLAY ----------14

USE OF THE CONTROLLER



LAYOUT of the SCREEN



Exit Door

Jewel Box

Heart Framer

Emerald Framer

Our Hero Lolo

Number of Lolos Remaining

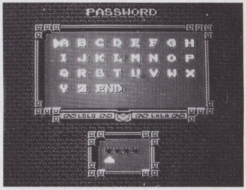
Number of available Magic Shots

Power Display

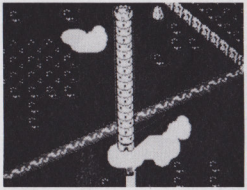
Enemy Character

STARTING THE GAME

When the game is turned on, the opening screen will be displayed. If you don't push any buttons, a set of instructions will appear on the screen that will explain many of the techniques used in the game.

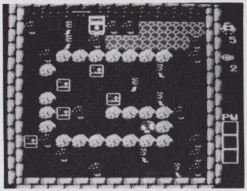


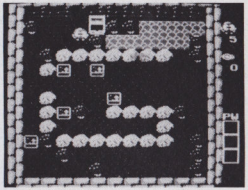
To enter a password, move the cursor to the correct letters with the Control Pad and enter them with the A Button. If you make a mistake, the B Button can be used to back up the cursor. The password screen can only be selected when starting a game, or when the game is reset.



When you start the game, the screen above will appear. When you have taken all the Heart Framers in a room, the Jewel Box will open and the Jewel will be shown as in the photo at right.

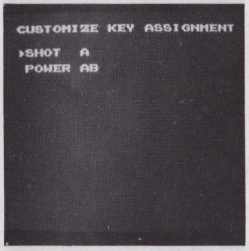
When the Jewel is taken, an exit door will appear as shown in the photo on the right, and you can go to the next room.





The game contains ten floors of five rooms each. When the fifth floor of each room has been cleared, a staircase will appear leading to the next floor.

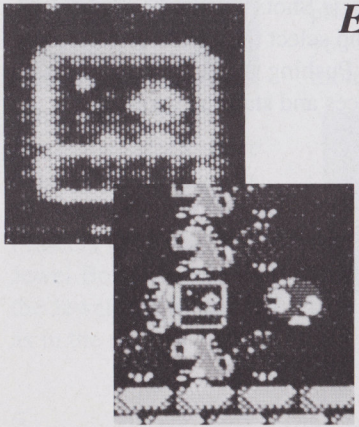
KEY SELECT



Controller functions for use of Power or Magic Shots can be customized. Enter the letters CSTM on the password screen, and the screen shown on the left will appear. Use the Control Pad to select A, B, or AB to select which button will control Magic Shots. Move the cursor to the next line, and select the button to control Power options. Pushing the Start Button will enter your choices and start the game.

THE PLAYING AREA

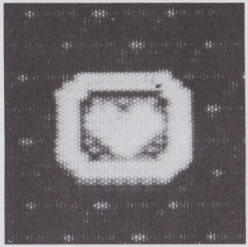
Now we'll introduce you to some of the things you'll encounter on your journey. Some are helpful, some are harmless, some are just annoying - after you've cleared a few rounds you'll learn how to use the helpful items and how to defeat the dangerous ones.



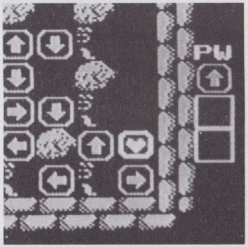
EMERALD FRAMERS

Emerald Framers can be moved around the screen to protect you from the attacks of some of the characters, and trap other characters (see the photo on the left for examples).

HEART FRAMERS

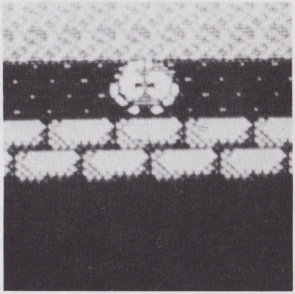


When you've picked up all the Heart Framers the Jewel Box will open. Like Emerald Framers, Heart Framers will protect you from attack, but they cannot be moved. Taking particular Heart Framers, or taking a certain number of Framers, will earn the power shown in the Power Display box in the lower right of your screen. Once you've taken a certain number of Heart Framers (the number varies from room to room), the remaining Framers will start to flicker. When this happens, the next Heart Framer you take will earn the Power displayed.



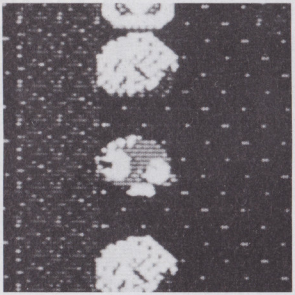
ONE-WAY PASSES

Usually Lolo can go through a One-Way Pass only in the direction the arrow is facing, but there are exceptions. Experiment a little to discover what those exceptions are. Enemies can pass through One-Way Passes regardless of direction.



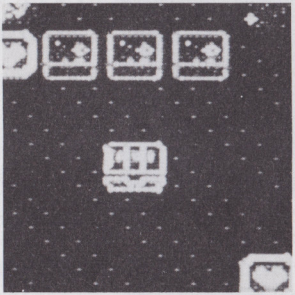
BODIES OF WATER

Lolo has various ways to cross bodies of water. Bridges can be built if the Bridge Power is available, or he can ride across on an Egg. You'll have to experiment a little to find out the best ways of dealing with bodies of water.



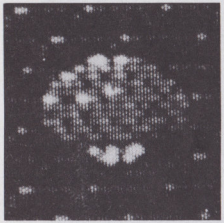
LAVA BEDS

Eggs cannot be put into Lava Beds or Lava Streams to get across. Bridges can be built accross Lava, but they will burn down very quickly - time your moves and don't get stranded!



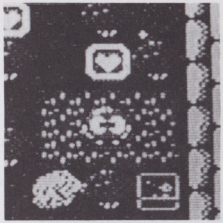
JEWEL BOX

Lolo can freely walk through the Jewel Box, and it will protect him from enemies that attack him directly, but it will not protect him from Medusa, Don Medusa, or Gol.



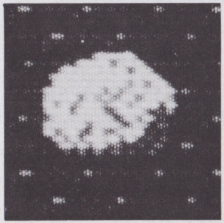
TREES

Magic Shots cannot pass through trees, but some characters can attack through trees.



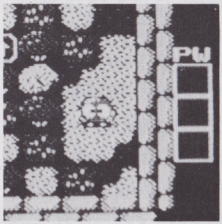
FLOWER BEDS

Lolo can rest in a Flower Bed. Enemies cannot enter, but it's no protection from attacks.



ROCKS

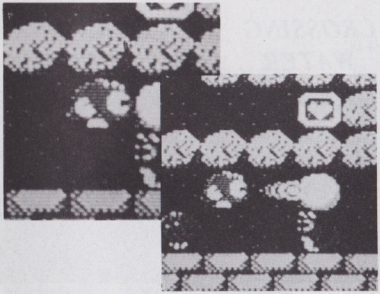
All attacks, and all enemies' paths, are blocked by Rocks. Rocks cannot be moved.



DESERTS

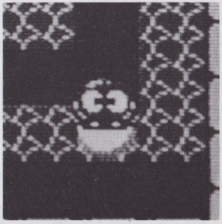
Lolo's speed will be cut in half in Deserts, but they do not affect an enemy's rate of speed.

USING MAGIC SHOTS



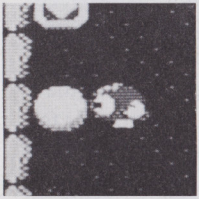
Certain characters, when hit by a Magic Shot, can be turned into Eggs. An Egg can be moved around, but will return to its original shape in its original location after a while. If an Egg is shot with a second shot, it will disappear from the screen, then return in a few seconds to its original shape in its original position.

Although Lolo can cross bodies of water by floating on an Egg, sometimes the Egg must be pushed into the water in just the right place or it will quickly dissolve, and Lolo will be drowned. A little experimentation will show where these places are.



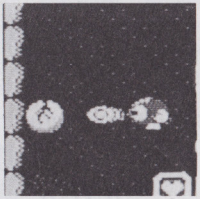
MAGIC SHOT STRATEGIES

MOVING EGGS



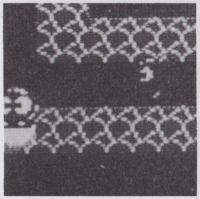
Making a character into an Egg and putting it in front of an enemy can protect you from that enemy's attacks.

REMOVING EGGS



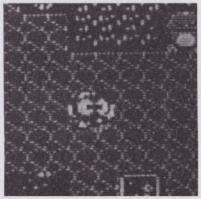
Sometimes you can remove an enemy long enough to grab the Jewel before it returns to its original position.

CROSSING WATER



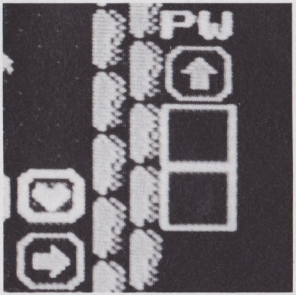
Narrow streams can usually be crossed by dropping an Egg in the water and crossing quickly.

RIDING ON EGGS

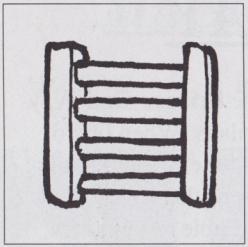


Lolo can ride an Egg dropped in the right spot, but sometimes you have to search for the right spot.

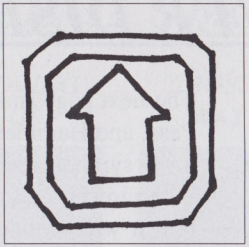
POWER DISPLAY



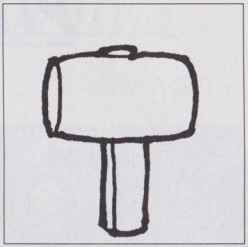
The next page shows the Bridge, One-Way Pass, and Hammer displays. When one of these symbols appears in the Power Display in the lower right corner of the screen, that power will be made available to you once you've taken enough Heart Framers. The number of Framers you need to take in order to receive the Power varies from room to room. As you take Hearts, you should reach a point where the remaining Heart Framers begin to flicker. Taking one more Heart will give you the power shown.



When a Bridge is shown in the Power display, a Bridge the same length as the one in the display can be built over Water or Lava. Face the spot where you want to build your Bridge and push your Power button.



When the One- Way Pass power is shown, the direction of one arrow can be turned 90 degrees by facing the Arrow and pushing the button you've chosen as your Power button..



When the Hammer power is shown, one rock in the room can be destroyed. Point Lolo at the Rock you want to remove and push the appropriate Power button at close range.

GAME OVER and CONTINUE

Each time you lose a Lolo the number of Lolos remaining, displayed in the screen's upper right , will decrease by one. When you have lost all your Lolos the game is over. You lose a Lolo when you:

1. Are caught by Skull or Alma.
2. Are caught by Medusa or Don Medusa, or Gol's flames.
3. Sink in water or lava.
4. Give up by pressing the Select Button.

WRITE DOWN YOUR PASSWORD!

When the game is over a password will be displayed. If you are planning to continue the game at a later time, be sure to write down the password. If you want to continue the game immediately, select START at the Password Screen, and once more at the CONTINUE prompt. The game will continue from where you left off.

WARNING
DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games.Your projection television screen may be permanentry damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television.Similer damage may occur if you place a video game on hold or pause.If you use your projection television with NES games,Nintendo will not be liable for any damage.This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television.Please contact your TV manufacturer for further information.

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU

1) Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes, toutes les heures.
2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

MERCI d'avoir acheté The Adventures of Lolo2™. un jeu de HAL Laboratory,inc. pour Nintendo™. Avant de commencer à jouer, veuillez avoir l'obligeance de lire attentivement ce manuel d'intruction afin d'observer les procédures d'untilisation correctors. Conservez ce document pour vous y reporter par la suite.

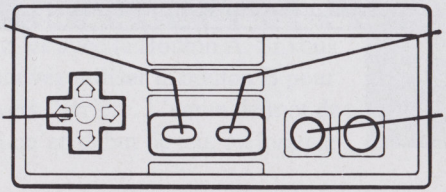
TABLE DES MATIERES

UTILISATION DES COMMANDES 20
DESCRIPTION DE L'ECRAN 21
POUR DEBUTER LE JEU 22
SELECTION DES TOUCHES 23
LA ZONE DE JEU 24
COUPS MAGIQUES 25
AFFICHAGE DE PUISSANCE 30

UTILISATION DES COMMANDES

Bouton SELECT : sert à explorer de nouveau une salle.

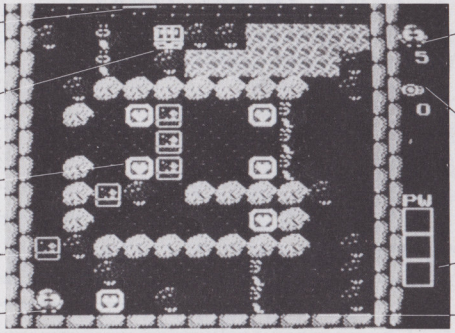
MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE : sert à faire bouger Lolo.



Bouton START

Boutons A et B : pour les Coups Magiques et la Puissance.

DESCRIPTION DE L'ECRAN



Porte de Sortie

Boite à Bijoux

Pavé de Cœur

Pavé d'Emeraude

Lolo, notre héros

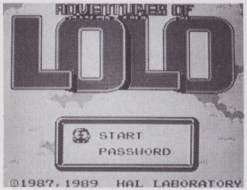
Nombre de Lolos restants

Nombre de Coups Magiques disponibles

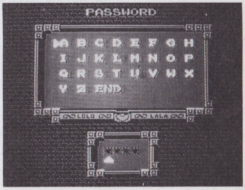
Affichage de Puissance

Personnage ennemi

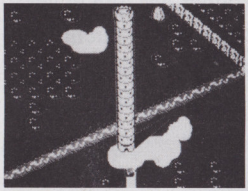
POUR DEBUTER LE JEU



L'écran d'ouverture viendra s'afficher dès que le jeu est mis sous tension. Si vous n'appuyez sur aucun bouton, un ensemble d'instructions apparaît à l'écran pour vous expliquer la plupart des procédures utilisées dans le jeu.

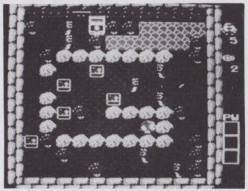


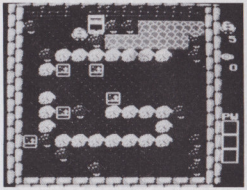
Pour entrer un mot de passe, déplacez le curseur vers les lettres appropriées au moyen de la manette multidirectionnelle et confirmez-les avec le Bouton A. Si vous faites une erreur, vous pouvez utiliser le bouton B pour faire revenir le curseur vers l'arrière. L'écran de mot de passe ne peut être choisi qu'en début de jeu, ou lorsque le jeu est réinitialisé.



Quand vous commencez à jouer, l'écran ci-dessus vient s'afficher. Quand vous avez recueilli tous les Pavés de Cœurs à l'intérieur d'une salle, la Boîte à Bijoux s'ouvre, révélant le Joyau comme sur la photo de droite.

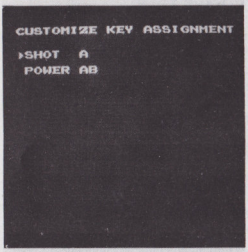
Une fois que le Joyau a été recueilli, une porte de sortie apparaît comme sur la photo de droite, et vous pouvez passer dans la salle suivante.





Le jeu comporte dix niveaux comprenant chacun cinq salles. Quand la cinquième salle de chaque niveau a été franchie, un escalier apparaît conduisant au niveau suivant.

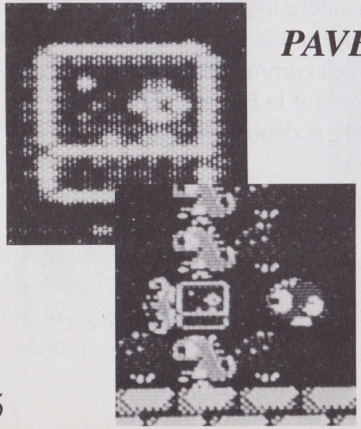
SELECTION DES TOUCHES



Vous pouvez personnaliser les fonctions des commandes pour l'utilisation des Coups Magiques et de la Puissance. Entrez les lettres CSTM sur l'écran de mot de passe, et l'écran indiqué à gauche viendra s'afficher. Utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir A, B ou AB en vue de sélectionner le bouton qui commandera les Coups Magiques. Faites passer le curseur à la ligne suivante, et sélectionnez le bouton qui commandera les options de Puissance. Appuyez sur le Bouton Start pour confirmer vos choix et débuter le jeu.

LA ZONE DE JEU

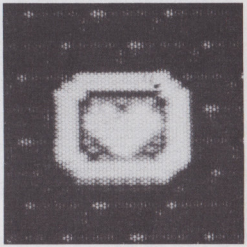
Nous allons maintenant vous présenter quelques unes des choses que vous rencontrerez au cours de votre périple. Certaines sont utiles, d'autres inoffensives, quelques unes vraiment fâcheuses — une fois que vous aurez passé quelques étapes, vous saurez utiliser celles qui vous sont bénéfiques et vaincre celles qui présentent un danger.



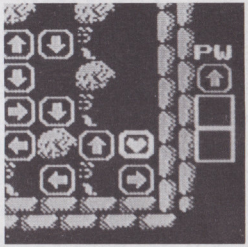
PAVES D'EMERAUDES

Ils peuvent être déplacés partout sur l'écran pour vous protéger des assauts de certains personnages, et en piéger certains autres (voir les exemples à gauche).

PAVES DE CŒURS

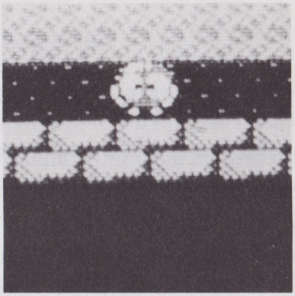


Quand vous les avez tous ramassés, les Boîtes à Bijoux s'ouvrent. De même que les Pavés d'Emeraudes, les Pavés de Cœur vous protègent des attaques, mais vous ne pouvez pas les déplacer. En prenant un pavé de Cœur particulier, ou en en prenant un certain nombre, vous obtiendrez la puissance indiquée sur l'Affichage de Puissance situé dans la partie inférieure droite de votre écran. Une fois que vous avez pris un certain nombre de Pavés de Cœurs (leur nombre varie de salle en salle), les Pavés restants se mettent à scintiller. Lorsque cela se produit, le prochain Pavé de Cœur que vous prendrez vous donnera la Puissance affichée.



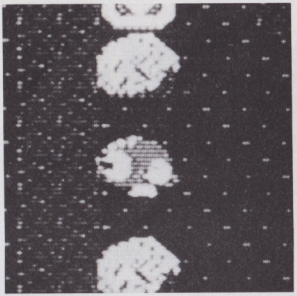
PASSAGES A SENS UNIQUE

En général, Lolo ne peut emprunter un Passage à Sens Unique que dans la direction indiquée par la flèche, mais il existe des exceptions. Faites quelques essais pour découvrir ces exceptions. Vos ennemis peuvent emprunter les Passages à Sens Unique dans les deux sens.



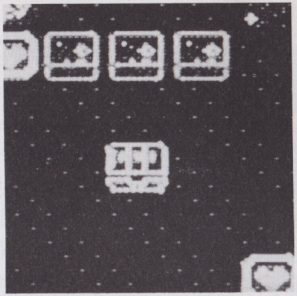
RIVIERES

Lolo dispose de diverses méthodes pour traverser les rivières. Il peut construire des Ponts si l'option Puissance Pont a été sélectionnée, ou il peut naviguer sur un Oeuf. Vous devrez vous livrer à quelques essais pour déterminer les meilleures façons d'aborder les rivières.



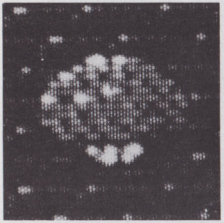
LAVE

Il n'est pas possible de placer des Oeufs sur la Lave ou dans les Coulées de Lave pour les traverser. En revanche, il est possible de construire des ponts par-dessus la Lave, mais ils se consumeront très rapidement — mesurez le temps de vos déplacements et ne restez pas en arrière!



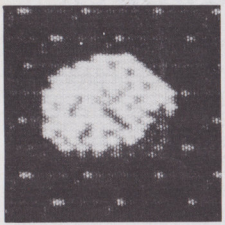
BOITE A BIJOUX

Lolo peut se promener librement dans la Boîte à Bijoux. Celle-ci le protégera des ennemis qui l'attaquent directement, mais pas de Medusa, Don Medusa ou de Gol.



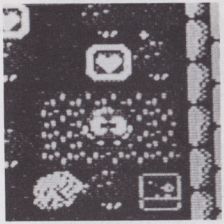
ARBRES

Les Coups Magiques ne peuvent pas passer à travers les arbres, mais certains personnages peuvent vous attaquer à travers ceux-ci.



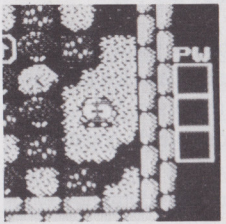
ROCHERS

Toutes les attaques et toutes les routes des ennemis sont bloquées par les Rochers. Il est impossible de déplacer les Rochers.



MASSIFS DE FLEURS

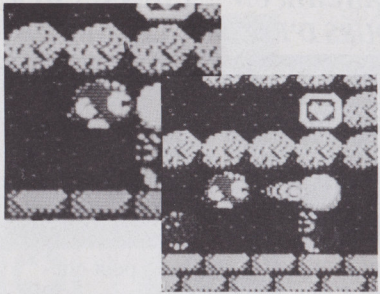
Lolo peut se reposer dans un massif de fleurs. Les ennemis ne peuvent pas y pénétrer, mais il n'est pas protégé des attaques.



DESERTS

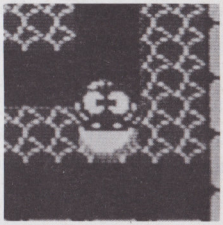
La vitesse de Lolo baisse de moitié dans les Déserts, mais ceux-ci ne modifient pas la rapidité de l'ennemi.

LES COUPS MAGIQUES



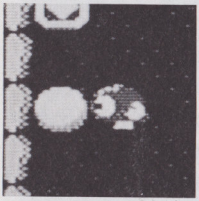
Lorsque certains personnages sont touchés par un Coup Magique, ils peuvent être transformés en Oeufs. Un Oeuf peut être déplacé de-ci de-là, mais, au bout d'un certain temps, il retrouve sa forme initiale à son emplacement initial. Si un Oeuf est touché une deuxième fois, il disparaît de l'écran, puis, après quelques secondes, il retrouve sa forme initiale à son emplacement initial.

Bien que Lolo puisse traverser les rivières en flottant sur un Oeuf, parfois l'Oeuf doit être placé dans l'eau juste au bon endroit pour éviter qu'il ne se dissolve rapidement et que Lolo ne se noie. Avec un peu de pratique vous pourrez localiser ces emplacements.



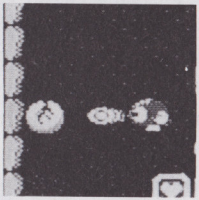
STRATEGIES DES COUPS MAGIQUES

DEPLACER LES OEUFS



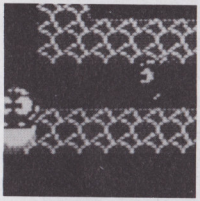
Vous pouvez vous protéger des attaques d'un ennemi en transformant un personnage en Oeuf et en le plaçant en face de cet ennemi.

OTER LES OEUFS



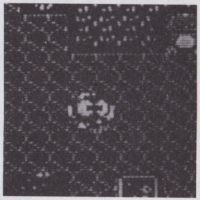
Parfois, vous pouvez éloigner un ennemi assez longtemps pour saisir le Joyau avant que celui-ci ne reprenne sa position initiale.

FRANCHIR UN COURS D'EAU



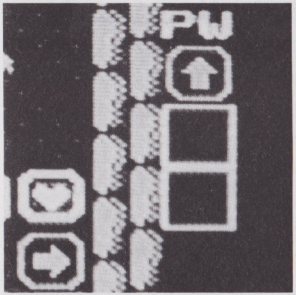
En général, les cours d'eau étroits peuvent être franchis en laissant tomber un Oeuf dans l'eau et en passant rapidement.

CHEVAUCHER LES OEUFS

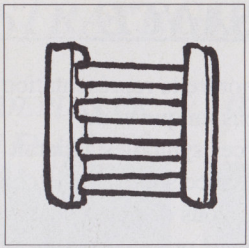


Lolo peut chevaucher un Oeuf déposé au bon endroit, mais parfois il vous sera nécessaire de rechercher le bon endroit.

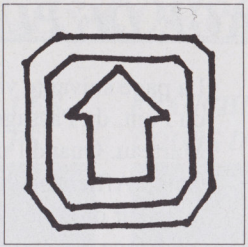
AFFICHAGE DE PUISSANCE



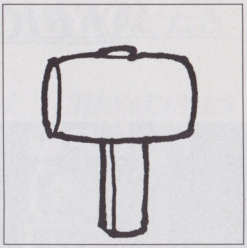
La page suivante vous montre la représentation du Pont, du Passage à sens unique et du Marteau. Quand l'un de ces symboles apparaît dans l'Affichage de Puissance situé dans le coin inférieur droit de l'écran, vous disposez de cette puissance dès que vous avez pris suffisamment de Pavés de Cœurs. Le nombre de Pavés que vous devez prendre pour obtenir la Puissance varie d'une salle à une autre. Tout en recueillant des Cœurs, vous arrivez à un point où les Pavés de Cœurs restants se mettent à scintiller. La prise d'un Cœur supplémentaire vous donne la puissance affichée.



Quand l'Affichage de Puissance montre un Pont, un pont de la même longueur que celui représenté peut être construit par-dessus l'Eau ou la Lave. Placez-vous en face de l'endroit où vous voulez construire le Pont et appuyez sur le bouton de Puissance.



Quand l'Affichage montre un Passage à sens unique, le sens d'une Flèche peut être modifié de 90 degrés en se plaçant en face de la Flèche et en appuyant sur le bouton choisi comme bouton de Puissance.



Quand l'Affichage montre un Marteau, vous avez la possibilité de détruire un Rocher dans la salle. Dirigez Lolo en face du Rocher que vous voulez ôter et appuyez sur le bouton de Puissance lorsque vous êtes proche.

FIN DE JEU ET MODE CONTINUE

Chaque fois que vous perdez un Lolo, le nombre de Lolos restants, indiqué dans la partie supérieure droite de l'écran, baisse d'une unité. Quand vous avez perdu tous vos Lolos, le jeu est terminé. Vous perdez un Lolo quand vous:

1. Etes pris par Skull ou Alma.
2. Etes pris par Medusa, Don Medusa, ou par les flammes de Gol.
3. Coulez dans l'eau ou dans la lave.
4. Abandonnez en appuyant sur le Bouton Select.

NOTEZ VOTRE MOT DE PASSE!

Quand le jeu est terminé, un mot de passe s'affiche. Si vous envisagez de continuer le jeu par la suite, veillez à noter ce mot de passe. Si vous voulez continuer à jouer immédiatement, choisissez "START" sur l'écran de mot de passe, et encore une fois à la suite du message "CONTINUE". Le jeu reprend alors à l'endroit où vous l'avez quitté.

ATTENTION
A NE PAS UTILSER SUR UN RETROPROJRCTEUR OU

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scéne à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se prouile si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeace de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart. B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

WAARSCHUWING

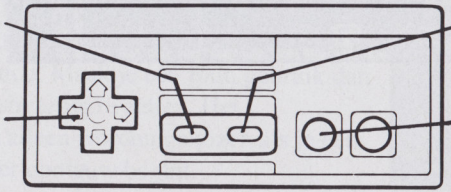
1) Neem na twee uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat.
2) Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage temperaturen. Ga er ook voorzichtig mee om en voorkom harde schokken of stoten. Probeer bovendien nooit hem uit elkaar te halen.
3) Kom niet met je vingers aan de electrische contacten en laat deze ook niet nat worden.
4) Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

HARTELIJK DANK voor het kopen van deze Nintendo® spelcassette met The Adventures of Lolo2™ van HAL Laboratory,inc. Lees voor je gaat spelen deze handleiding goed door, volg de aanwijzingen op en bewaar dit boekje om er later iets in op te zoeken.

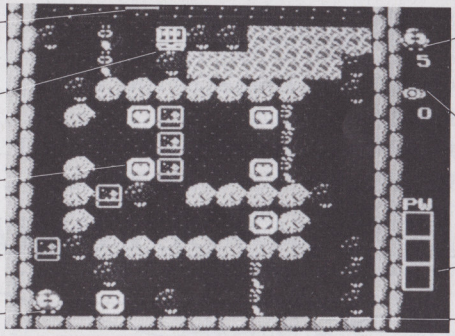
INHOUD

HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER 40
INDELING VAN HET SCHERM 41
HOE JE HET SPEL START 42
HET KIEZEN VAN DE KNOPFUNCTIES 44
HET SPEELVELD 45
HOE JE MAGISCHE SCHOTEN GEBRUIKT ... 50
WEERGAVE SPECIALE VERMOGENS 52

HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER



INDELING VAN HET SCHERM



Uitgangsdeur

Juwelenkist

Hartlijst

Onze held Lolo

Smaragdlijst

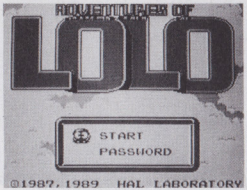
Aantal resterende Lolo's

Beschikbare aantal magische schoten

Weergave speciale vermogens

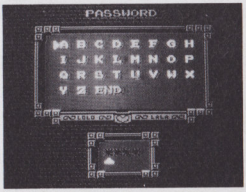
Vijandelijke figuur

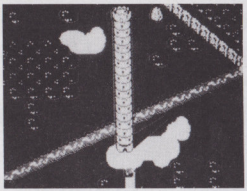
HOE JE HET SPEL START



Zodra je het spel aanzet, zie je het openingsscherm. Druk je daarna op geen enkele knop, dan verschijnt er een aantal instructies op het scherm om de vele technieken die in dit spel worden gebruikt uit te leggen.

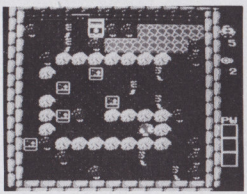
Om een paswoord in te voeren, verplaats je de cursor met de vierpuntsdruktoets naar de juiste letters en leg je deze vast met de A knop. Maak je een fout, gebruik dan de B knop om de cursor terug te zetten. Het paswoordscherm kan alleen worden gekozen als je een spel start of als je weer opnieuw begint.

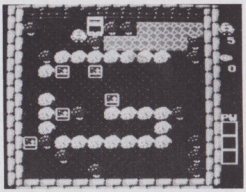




Aan het begin van het spel verschijnt het scherm dat je hierboven ziet. Als je alle hartlijsten in een kamer hebt verzameld, gaat de juwelenkist open en verschijnt het juweel zoals je dat op de foto hiernaast ziet.

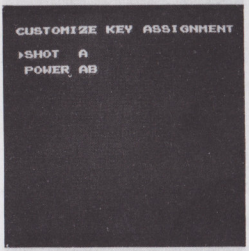
Als het juweel wordt meegenomen, zie je een uitgangsdeur zoals die op de foto hier rechts is afgebeeld en kun je door naar de volgende kamer.





Het spel telt tien verdiepingen van vijf kamers. Als de vijfde verdieping van een kamer is vrijgemaakt, verschijnt er een trap naar de volgende verdieping.

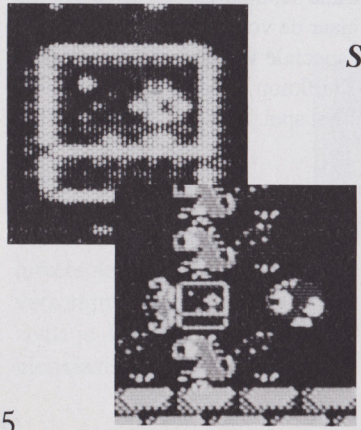
HET KIEZEN VAN DE KNOPFUNCTIES



Je kunt zelf de knoppen kiezen waarmee je de speciale vermogens regelt en magische schoten lost. Voer in het paswoordscherm de letters CSTM in, dan verschijnt het scherm hier links. Gebruik de vierpuntsdruktoets om A, B of AB te kiezen als knop waarmee je de magische schoten kunt regelen. Verplaats de cursor naar de volgende regel en kies de knop waarmee je de speciale vermogens wilt regelen. Als je daarna op de Startknop drukt, wordt je keuze vastgelegd en begint het spel.

HET SPEELVELD

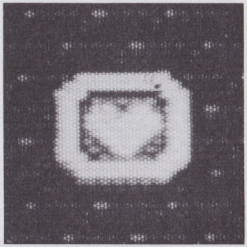
We laten je nu kennismaken met een aantal dingen die je tijdens je reis zult tegenkomen. Sommigen daarvan zijn nuttig, sommigen zijn onschadelijk en sommigen zijn alleen maar irritant. Heb je eenmaal een paar ronden afgewerkt, dan weet je inmiddels welke nuttige voorwerpen je moet gebruiken om de gevaarlijke tegenstanders te verslaan.



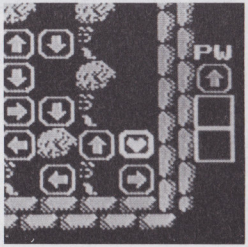
SMARAGDLIJSTEN

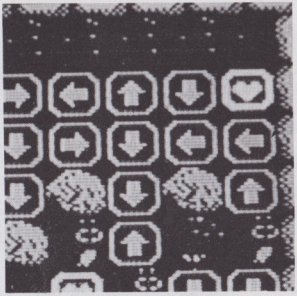
De smaragdlijsten kunnen over het scherm worden verplaatst om je te beschermen tegen de aanvallen van een aantal figuren, maar ook om andere figuren te vangen (zie voorbeelden op de foto hier links).

HARTLIJSTEN



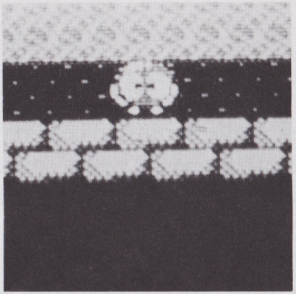
Zodra je alle hartlijsten hebt verzameld, gaat de juwelenkist open. Evenals smaragdlijsten beschermen hartlijsten je tegen aanvallen, maar ze kunnen niet worden verplaatst. Als je bepaalde hartlijsten of een bepaald aantal lijsten meeneemt, krijg je het speciale vermogen dat in het weergavevakje voor speciale vermogens rechts onderin je scherm staat afgebeeld. Zodra je een bepaald aantal hartlijsten hebt meegenomen (het aantal varieert van kamer tot kamer), gaan de overgebleven lijsten knipperen. Als dat gebeurt, levert de volgende hartlijst die je meeneemt je het speciale vermogen op dat wordt afgebeeld.





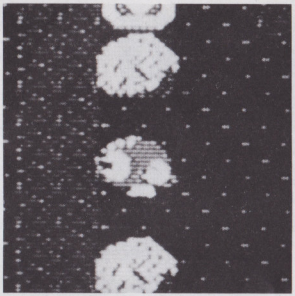
ÉÉNRICHTINGS-DOORGANGEN

Gewoonlijk kan Lolo alleen maar door een éénrichtings-doorgang in de richting van de pijl, maar er zijn uitzonderingen. Experimenteer maar een beetje om te ontdekken welke. Vijanden kunnen in elke richting door een éénrichtings-doorgang komen.



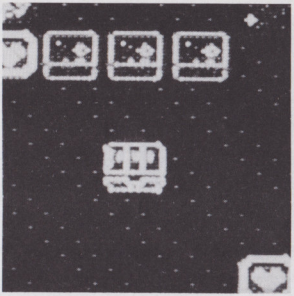
OVER WATER

Lolo heeft verschillende mogelijkheden om over water heen te komen. Als het brug-vermogen beschikbaar is, kunnen er bruggen worden gebouwd. Maar hij kan ook in een ei overvaren. Je moet gewoon wat experimenteren teneinde de beste manier te ontdekken om over water heen te komen.



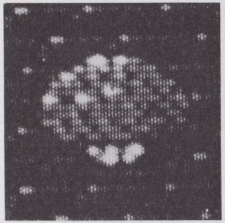
LAVABEDDEN

Eieren kunnen niet in lavabedden of lavastromen worden gelegd om daar overheen te komen. Wel kunnen er bruggen over lava worden gebouwd, hoewel die zeer snel verbranden. Ga dus razendsnel en precies op het juiste moment door en blijf niet steken!



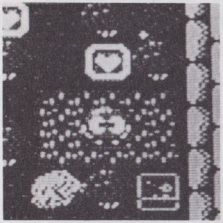
JUWELENKIST

Lolo kan vrijelijk door de juwelenkist heen lopen. Die zal hem beschermen tegen vijanden die hem rechtstreeks aanvallen, maar niet tegen Medusa, Don Medusa of Gol.



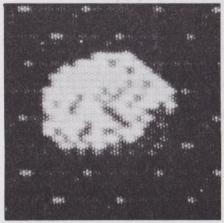
BOMEN

Magische schoten kunnen niet door bomen heen, maar sommige figuren kunnen wel door bomen heen aanvallen.



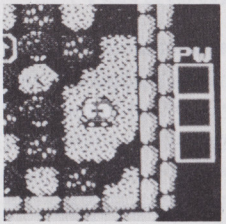
BLOEM-BEDDEN

Lolo kan uitrusten in een bloembed. Vijanden kunnen daar niet in, maar zo'n bed beschermt Lolo niet tegen aanvallen.



ROTSEN

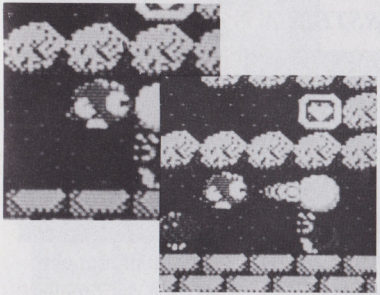
Alle aanvallen en alle vijandelijke paden worden door rotsen geblokkeerd. Rotsen kunnen niet worden verplaatst.



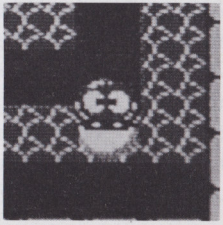
WOES-TIJNEN

In woestijnen wordt Lolo's snelheid gehalveerd, maar niet die van zijn vijanden.

HOE JE MAGISCHE SCHOTEN GEBRUIKT



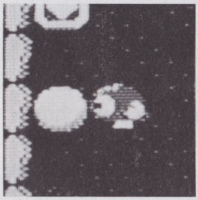
Bepaalde figuren kunnen in eieren worden veranderd als ze door een magisch schot worden geraakt. Een ei kan weliswaar worden verplaatst, maar neemt na enige tijd wel zijn oorspronkelijke vorm weer aan. Als een ei voor de tweede keer door een schot wordt geraakt, verdwijnt het van het scherm en neemt het vervolgens gedurende enkele seconden zijn oorspronkelijke vorm aan op zijn oorspronkelijke plek.



Hoewel Lolo water kan oversteken door zich in een ei te laten voortdrijven, moet het ei soms precies op de juiste plaats te water worden gelaten, anders lost het snel op waardoor Lolo verdrinkt. Experimenteer wat om die plaatsen te leren kennen.

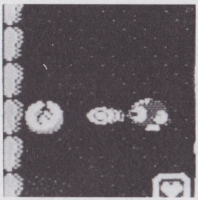
STRATEGIEËN MET MAGISCHE SCHOTEN

BEWEGENDE EIEREN



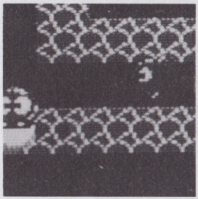
Door een figuur in een ei te veranderen en dat voor een vijand te leggen kun je je beschermen tegen vijandelijke aanvallen.

EIEREN VERWIJDEREN



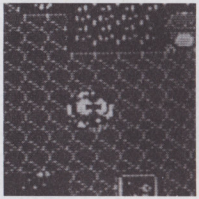
Soms kun je een vijand lang genoeg verwijderen om het juweel te grijpen voordat dat naar zijn oorspronkelijke plek terugkeert.

WATEREN OVERSTEKEN



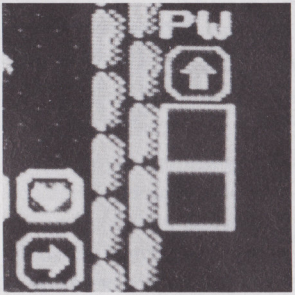
Smalle stroompjes kunnen gewoonlijk worden overgestoken door een ei in het water te laten vallen en dan snel over te steken.

OP EEN EI MEEGAAN

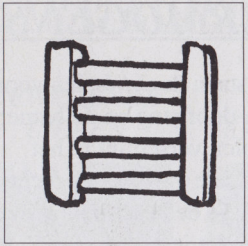


Lolo kan met een ei mee dat precies op de juiste plaats is neergekomen, maar soms moet je naar die juiste plaats zoeken.

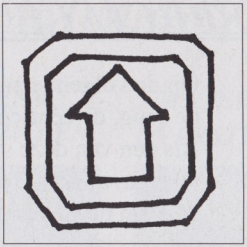
WEERGAVE SPECIALE VERMOGENS



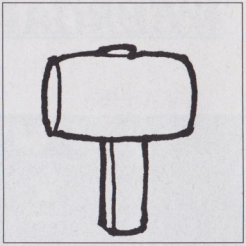
Op de volgende pagina staan de symbolen voor de brug, de éénrichtings-doorgang en de hamer. Als één van deze symbolen verschijnt in het weergavevakje voor speciale vermogens rechts onderin het scherm, krijg je de beschikking over dat speciale vermogen zodra je genoeg hartlijsten hebt verzameld. Het aantal lijsten dat je nodig hebt om in aanmerking te komen voor zo'n speciaal vermogen verschilt van kamer tot kamer. Nadat je een bepaald aantal harten hebt meegenomen, beginnen de resterende hartlijsten te knipperen. Als je dan nog één hart meeneemt, krijg je het afgebeelde vermogen.



Als bij de weergave van speciale vermogens een brug wordt afgebeeld, kan je een brug over water en lava bouwen met dezelfde lengte als die van de afgebeelde brug. Ga met je gezicht naar de plek staan waar je die brug wilt bouwen en druk dan op de knop voor de speciale vermogens.



Als je het symbool voor de éénrichtings-doorgang ziet, kun je de richting van één pijl 90° laten draaien door met je gezicht naar die pijl te gaan staan en op de knop voor je speciale vermogens te drukken.



Als het hamer-symbool wordt afgebeeld, kan er één rots in de kamer worden vernietigd. Richt Lolo naar de rots die je wilt verwijderen en druk als je daar dicht genoeg bij staat op de juiste knop voor het speciale vermogen.

“GAME OVER” EN “CONTINUE”

Elke keer als je een Lolo kwijtraakt, wordt het aantal resterende Lolo’s rechts bovenin je scherm met één verminderd. Als je al je Lolo’s kwijt bent, is het spel voorbij. Je verliest een Lolo als je:

1. door Skull of door Alma gevangen wordt genomen;
2. door Medusa, Don Medusa of de vlammen van Gol wordt gevangen;
3. in lava of water wegzinkt;
4. opgeeft door op de Selectknop te drukken.

SCHRIJF JE PASWOORD OP!

Als het spel voorbij is, zie je een paswoord. Wil je later weer verder gaan met hetzelfde spel, zorg er dan voor dat je dat paswoord opschrijft. Als je meteen met het spel wilt doorgaan kies dan "START" in het paswoordscherm en nog een keer als je het woord “CONTINUE” (doorgaan) ziet. Het spel gaat dan verder vanaf het punt waar je gebleven was.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tetenigen gebrukt met je projectie TV kan je TV blijbend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

20114

ADVENTURES OF LOLO2™

©1987,1989,1991 HAL LABORATORY,inc.

Printed in Japan
Imprime au Japon